

SKRIPSI

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MENGIKUTI MATA PELAJARAN AGAMA ISLAM MELALUI METODE PERMAINAN (GAMES) ALA PERMAINAN JIGSAW DAN ALA PERMAINAN MENGHADAP RAJA PADA KELAS IV SDN 002 PANTAI CERMIN TAPUNG

*Skripsi ini dibuat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Islam pada Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau*



Oleh:

**IRIANTI
NIM. I0811004841**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM
RIAUM
2011**

ABSTRAK

Irianti (2010) : Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Agama Islam Melalui Metode Permainan (*Games*) Ala Permainan Jigsaw dan Ala Permainan Menghadap Raja Pada Kelas IV SDN 002 Pantai Cermin Tapung

Motivasi belajar siswa kelas IV SDN 002 Pantai Cermin pada mata pelajaran pendidikan agama Islam relative rendah. Hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang tidak memperhatikan guru menerangkan pelajaran, keaktifan yang kurang, tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan benar, akibatnya nilai siswa dalam mata pelajaran ini belum seperti yang diharapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam melalui metode *games* pada siswa kelas IV SDN 002 Pantai Cermin Tapung.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, pengamatan dilakukan sebanyak 4 (empat) siklus (pertemuan). Pertemuan pertama menggunakan metode pembelajaran yang biasa dilakukan sehari-hari di sekolah (metode ceramah), pertemuan kedua, ketiga dan keempat digunakanlah metode *games*. Pengamatan dari keempat pertemuan itu kemudian dibagi menjadi dua kelompok besar yakni: tanpa menggunakan metode *games* dan menggunakan metode *games*. Hasil menggunakan metode *games* lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan metode *games* (metode ceramah). Ini menandakan bahwa metode *games* lebih cepat meningkatkan motivasi belajar siswa ketimbang menggunakan metode yang tidak menggunakan metode *games*. Pembetulan hipotesis ini diperkuat oleh hasil pembuktian dengan rumus *chi kuadrat* (x^2). Nilai *chi kuadrat* (x^2) = 19,2 ini berarti lebih tinggi dari taraf signifikan 5% (9,49) maupun 1% (13,28). Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode bermain (*games*) dapat diterima.

Kata kunci: *motivasi, belajar dan games*

المغوية

ارينتني 2010 : بتدرج الرغبة الطلاب في تعليم المادة الدينية الإسلامية في طريق اللعبة في المستوي الرابع المدرسة الابتدائية فنياي جرمين نافوغ

الرغبة في تعليم الدينية لدي الطلاب للمستوي الرابع في المدرسة الابتدائية 002 فنتاي جرمين ضعيف جدا. ويشهد في التدريس وانهم لايهتمون لشرح معلمهم, ولايستطيعون العمل في التمارين التي تعطي اليهم. وهذا يسبب الرسوب لهذه المادة.

والبحث هذا للتدرج في تعليم المادة الدينية بطريق العبة بين اطلاب للمستوي الرابع في المدرسة الابتدائية 002 فنتاي جرمين نافوغ.

وللاءتمام علي هذا الحصول البحث يجعل في اربع لقاءت. الاولي بطريق الشرح كعادته اليومية, والثاني ولثالث والرابع بطريق اللعبة وهذه الطروق تنقسم الي قسمين رئيسيين, القسم الأول بطريق اللعبة وبدون طريق اللعبة. وهذا يدل علي ان الطريق اللعبة يرغب الطلاب في التدريس اكثر. ويستتبط من هذا البحث التدرج في الرغبة الطلاب للتدريس بطريق اللعبة.

كلمة موجزة : الرغبة وطريق التدريس باللعبة

ABSTRACT

Irianti (2010) : The Improvement of Studying Motivation of Student in Taking Islamic Subject by Applyng Jigsaw Games Methode and Faced One The King Games Methode at the Grade IV of SDN 002 of Pantai Cermin Tapung

The sixth grade students of 002 SDN Pantai Cermin have lack of motivation in learning Islamic education subject. It can be seen in teaching and learning process, where the student don't pay atttion to their teacher. Not active during the taching and learning process, theyalso don't do the home works which are given by the teacher correctly. This research is entended to improve the students motivation to ward the Islamic education subject by using games method at the sixth grade student of SDN 002 Pantai Cermin Tapung.

In order to get maximal or better result, the observation is done for four times (meetings) in the first meeting, the method used is by explanation where the teacher explaints te material in front of the classroom. Next meeting (second, third and fourth) by using games method. The observation during the four times is divided in to two groups, they are: without using games method and using games method. The average by using games method (explanation) it can be concluded that, using method can improe he students motivation better than without using games motivation. The hyhotesis by using chi chuadrat (X^2) = 19.2, it means it is higher than significant standard 5% (9.49) or 1% (13.28). Based on the resuth we can make a conclusion that hypothesis shows where there is an increasing toward the students motivation by using games method can be accepted.

Key words: *Motivation, study and games*

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan Pembimbing	ii
Halaman Persetujuan Penguji.....	iii
Kata Pengantar	iv
Abstraksi	vi
Dartar Isi	ix
Daftar Tabel dan Grafik	xi
Daftar Lampiran	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Pembatasan Masalah	7
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis	9
B. Penelitian Yang Relevan	18
C. Hipotesis Tindakan	18
D. Indikator Keberhasilan	19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian.....	20
B. Tempat Penelitian	20
C. Rancangan Penelitian	20
1. Siklus I	20
2. Siklus II	21

3. Siklus III	22
4. Siklus IV	23
D. Jenis Dan Teknik Pengumpulan Data	25
E. Teknik Analisis Data	25

BAB IV TINJAUAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Sekolah.....	28
B. Keadaan Guru	29
C. Keadaan Siswa	30
D. Sarana Dan Prasarana	31
E. Kurikulum	32

BAB V PENYAJIAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Penelitian	33
1. Pelaksanaan Tindakan Kelas	33
a. Siklus I	34
b. Siklus II	35
c. Siklus III	36
d. Siklus IV	38
2. Penyajian Data	39
3. Analisis Data	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian	51

BAB VI PENUTUP

A. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	52
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA	54
-----------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum pendidikan bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi dan kemampuan diri peserta didik.¹ Dalam pencapaian tujuan ini, peran guru tidaklah hanya sebagai pengajar yang melakukan transfer ilmu saja, tapi juga berperan sebagai motivator bagi muridnya. Tanpa adanya peran sebagai motivator maka siasialah peran guru sebagai sosok yang melakukan transfer ilmu.

Seorang motivator adalah seseorang yang mampu membangkitkan motif atau keinginan seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Berdasarkan kedudukannya sebagai seorang guru tentu memiliki sasaran yang pasti yaitu murid-murid yang dihadapinya sehari-hari. Bangkitnya motivasi mereka untuk meraih suatu prestasi merupakan bagian dari keberhasilannya sebagai seorang motivator dan merupakan suatu kebanggaan melihat murid yang dibimbingnya memiliki suatu prestasi yang optimal.

Tapi dewasa ini kebanyakan guru mengajar hanya untuk mengejar target tanpa memperdulikan pemahaman peserta didik. Guru hanya menerangkan pelajaran lewat metode ceramah tanpa pernah mencoba metode lainnya. Metode ceramah seakan menjadi satu-satunya metode yang dipakai oleh guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Sedangkan kalau kita analisis metode ceramah yang selama ini dijalankan oleh guru relatif tidak efektif mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan siswa hanya bersifat sebagai pendengar atau bersifat pasif. Siswa yang bersifat pasif dalam belajar cenderung tidak konsentrasi, cepat jenuh dan

¹ Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000, hlm., 32

pikiran mereka mengembara entah kemana, sehingga pelajaran yang bisa mereka serap relatif sedikit.²

Menurut Muhammad Irsan banyak sedikitnya pelajaran yang mampu diserap oleh para siswa sangat dipengaruhi oleh ketepatan metode pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh seorang guru. Semakin tepat metode yang dipilih dan digunakan untuk pembelajaran akan semakin efektif pencapaian tujuan pembelajaran. Karena itu metode pembelajaran sesungguhnya bersifat alternatif untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan cara-cara yang paling tepat atau paling sesuai dengan kondisi siswa.³

Di samping pemilihan metode yang tepat, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi yang diberikan oleh guru terhadap muridnya. Semakin tinggi motivasi belajar siswa maka semakin tinggi pula keberhasilan yang akan dicapai siswa tersebut.⁴ Thomas F. Station seperti yang dikutip Supriyadi Saputro mengemukakan ada enam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Keenam faktor tersebut yaitu motivasi, konsentrasi, reaksi, organisasi, permohonan, dan ulangan.⁵

Motivasi merupakan faktor yang terpenting dari individu yang mempengaruhi proses belajar. Pada umumnya motivasi tidak akan timbul begitu saja, tapi motivasi akan bangkit bila ada minat yang besar. Proses pembelajaran akan dapat berhasil dengan baik apabila semua siswa mempunyai minat yang besar dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

² Melvin L. Silberman, *Active Learning; 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: 2006, hal., 9

³ Muhammad Irsal, *40 Latihan Dan Training Games Islami; Belajar Islam Jadi Lebih Menyenangkan*. Jakarta: Elemen-T, 2006, hal.,20. Mansyur Fakhri,dkk., *Pendidikan Populer Membangun Kesadaran Kritis*. Jakarta: Read Bokk, 2001, hal., 66

⁴ Purwanto, Ngali. 1989. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya.

⁵ Supriyadi Saputro, *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Umum*, IKIP Malang, 1993, hal 143.

Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar.⁶ Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seorang siswa yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurangnya motivasi untuk belajar dalam dirinya. Sebaliknya siswa yang relatif lemah intelektual tapi memiliki motivasi yang tinggi cenderung mendapatkan keberhasilan karena siswa itu mempunyai banyak cara untuk melakukan kegiatan belajar.

Ditinjau dari segi kekuatan dan kemantapannya, maka motivasi yang timbul dari dalam diri siswa (internal) akan lebih stabil dan mantap dibandingkan dengan perubahan yang terjadi dilingkungan. Oleh karena itu banyak sedikitnya motivasi belajar siswa yang ada pada diri siswa akan mempengaruhi prestasi belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melaksanakan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Bagi guru mengetahui motivasi belajar siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong oleh adanya motivasi dari dalam diri.

Silberman dalam bukunya *active learning* sebenarnya telah mengemukakan berbagai cara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu dengan penerapan *metode games*. Metode *games* adalah bahagian dalam pendekatan *active learning*. *Active learning* yaitu belajar dengan menggunakan otak, mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai

⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2006, hlm.,75

masalah, dan menerapkan apa yang dipelajari. Belajar aktif (*active learning*) merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik, karena sering kali siswa tidak hanya terpaku di tempat duduk mereka tetapi berpindah-pindah dan dituntut untuk berfikir keras.⁷

Langkah ini ditujukan agar peserta didik menjadi termotivasi mengikuti materi yang akan disajikan. Metode bermain (*games*) sebagai salah satu bentuk metode pembelajaran merupakan metode yang sangat cocok dipakai pada siswa sekolah dasar (SD) secara umum. Hal ini didasarkan pada kondisi psikologis siswa SD yang masih memiliki kegandrungan untuk bermain. Adapun penggunaan metode bermain tersebut dalam penelitian ini adalah untuk memunculkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam. Selain itu juga berfungsi untuk memperbaiki hasil pembelajaran sehingga siswa dapat lebih menyerap dan memahami materi yang diajarkan oleh guru khususnya guru agama Islam.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara terhadap siswa khususnya pada kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam seperti:

1. Rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam
2. Seringnya siswa bermain-main dan tidak memperhatikan pelajaran ketika guru menerangkan pelajaran agama Islam
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan materi-materi yang telah diajarkan oleh guru pendidikan agama Islam.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang kemudian dituangkan dalam bentuk skripsi terhadap permasalahan tersebut. Adapun judul yang akan diangkat adalah ***Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Mata***

⁷ *Ibid*, hlm. 9.

Pelajaran Agama Islam Melalui Metode Permainan (games) Ala Permainan Jigsaw Dan Ala Permainan Menghadap Raja Pada Kelas IV SDN 002 Pantai Cermin Tapung.

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan judul penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan terhadap istilah, yaitu:

1. Peningkatan motivasi adalah menaikkan (derajat atau taraf), mempertinggi atau memperhebat.⁸ Maksudnya siswa dapat meningkatkan motivasinya dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.
2. Motivasi secara umum diartikan sebagai sesuatu yang ada pada diri seseorang yang dapat mendorong, mengaktifkan, menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang. Dengan kata lain motivasi itu ada dalam diri seseorang dalam wujud niat, harapan, keinginan dan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi ada dalam diri manusia terdorong oleh karena adanya keinginan untuk hidup, keinginan untuk memiliki sesuatu, keinginan akan kekuasaan, dan keinginan akan adanya pengakuan. Sehingga secara singkat, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan atau keinginan yang dapat dicapai dengan perilaku tertentu dalam suatu usahanya.
3. Mata pelajaran Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar (SD) mengandung banyak materi pembelajaran. Dalam skripsi ini, sebagai sampel penulis hanya mengambil beberapa materi saja, yakni materi tentang kisah Nabi Adam AS., kisah kelahiran dan perilaku kanak-kanak Nabi Muhammad SAW dan ketentuan-ketentuan dalam Sholat (rukun Sholat).

⁸ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1997, hlm, 1060

4. Metode permainan (*games*) adalah metode yang biasanya digunakan untuk memperagakan atau menirukan suatu keadaan. Permainan ala permainan jigsaw merupakan permainan pertukaran anggota kelompok dengan kelompok lainnya dan anggota kelompok yang bertukar saling mengajarkan yang didapatnya dari kelompok sebelumnya kepada anggota kelompok tempat dia pindah. Bagian-bagian kelompok yang saling mengajarkan akan membentuk kesatuan pembahasan yang utuh.

Sedangkan permainan ala menghadap raja merupakan permainan yang menggambarkan kepatuhan rakyat terhadap rajanya. Semua peraturan yang dikeluarkan raja harus dipatuhi oleh rakyat. Hal ini mirip dengan kepatuhan seorang hamba dalam mematuhi ketentuan-ketentuan (rukun) dalam Sholat. Seorang hamba yang ingin Sholat haruslah menjalankan semua rukun Sholat. Melalui permainan yang dirancang khusus para siswa diajak bermain untuk memunculkan ketertarikan mereka dalam mengikuti pelajaran. Seterusnya sambil bermain, guru memberikan pelajaran tentang materi-materi yang menjadi pembahasan dalam mata pelajaran.⁹

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan sementara terhadap siswa khususnya pada kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam seperti:

1. Rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

⁹ Mansyur Faqih dkk., *op.cit*, hlm, 78

2. Siswa cenderung kurang memperhatikan materi pelajaran pada saat guru menerangkan. Sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan materi-materi yang telah diajarkan oleh guru pendidikan agama Islam.
4. Metode yang digunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan, sehingga siswa pasif.

D. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang dikaji seperti yang dikemukakan di atas, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung melalui metode permainan (*games*) ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja dalam mata pelajaran Agama Islam.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yakni: apakah penggunaan metode permainan (*games*) ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja dapat meningkatkan motivasi siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam?.

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Sebagaimana telah termaktup dalam latar belakang di atas bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam pada siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung.

2. Manfaat penelitian

- a. Bagi guru, penelitian ini merupakan bentuk upaya memperbanyak khasanah keilmuan dan merupakan salah satu bahan masukan dalam merancang metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, meningkatkan motivasi siswa khususnya siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- d. Bagi peneliti, selain sebagai pemenuhan syarat dalam mendapatkan gelar kesarjanaan juga sebagai penambah khasanah keilmuan tentang metode pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

Motivasi berasal dari kata “movere” yang berarti dorongan atau daya penggerak. Menurut Sison “*Motivation is derived from the word motive which means to move, impel or induce to act to satisfy a need or want*”. Terjemahannya berarti motivasi berasal dari kata “*motivate*” yang berarti menggerakkan, mendorong atau menyebabkan suatu tindakan untuk memuaskan kebutuhan atau keinginan. Menurut Uchyana bahwa motivasi adalah kegiatan memberikan dorongan kepada seseorang atau diri sendiri untuk mengambil suatu tindakan yang dikehendaki.¹

Berelson menyatakan bahwa motivasi adalah keadaan kejujuran dan sikap mental seseorang yang memberikan energy, mendorong kegiatan atau gerakan yang mengarah atau menyalurkan perilaku kearah pencapaian kebutuhan yang memberikan kepuasan atau mengurangi ketidak seimbangan. Senada dengan itu, Gage & Berliner menuliskan motivasi adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan apa yang memberikan energi bagi seseorang dan apa yang memberikan arah bagi aktivitasnya. Motivasi kadang-kadang dibandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil. Energi dan arah inilah yang menjadi inti dari konsep tentang motivasi. Motivasi merupakan sebuah konsep yang luas (*diffuse*), dan seringkali dikaitkan dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi energi dan arah aktivitas manusia, misalnya minat (*interest*), kebutuhan (*need*), nilai (*value*), sikap (*attitude*), aspirasi, dan insentif.²

¹ Popi Adiyes Putra, *Hubungan Spiritual, Motivasi dan Kepemimpinan Dengan Kinerja Pegawai Pada Bank Syari'ah*. Tesis Pascasarjana UI Jakarta, 2009, hal., 28

² *Ibid*

Selain itu motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya feeling, dan dirangsang karena adanya tujuan.³

Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi secara umum diartikan sebagai sesuatu yang ada pada diri seseorang yang dapat mendorong, mengaktifkan, menggerakkan dan mengarahkan perilaku seseorang. Dengan kata lain motivasi itu ada dalam diri seseorang dalam wujud niat, harapan, keinginan dan tujuan yang ingin dicapai. Motivasi ada dalam diri manusia terdorong oleh karena adanya keinginan untuk hidup, keinginan untuk memiliki sesuatu, keinginan akan kekuasaan, dan keinginan akan adanya pengakuan. Sehingga secara singkat, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan atau keinginan yang dapat dicapai dengan perilaku tertentu dalam suatu usahanya.⁴

Seterusnya menurut Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra⁵ ada tiga teori motivasi, antara lain adalah:

a. *Teori Dorongan*

Teori ini mengatakan bahwa tingkah laku seseorang didorong kearah tujuan tertentu karena adanya suatu kebutuhan. Kebutuhan ini yang menyebabkan adanya dorongan internal

³ M. Sobry Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa*, <http://urlseek50.vmn.net>

⁴ *Ibid*

⁵ Soekamto, Tuti., Udin Saripudin Winataputra. 1997. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbub, hlm.,40

yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang menuju kearah tercapainya suatu tujuan.

b. Teori Insentif

Teori insentif mengatakan bahwa adanya suatu karakteristik tertentu pada tujuan dapat menyebabkan terjadinya tingkah laku ke arah tujuan itu. Di sini tujuan yang menyebabkan adanya tingkah laku tersebut dinamakan insentif. Setiap orang mengharapkan kesenangan dengan mencapai insentif yang bersifat positif, dan sebaliknya akan menghindari insentif yang bersifat negatif.

c. Teori Motivasi Berprestasi

Menurut Mc Clelland dalam Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra seseorang mempunyai motivasi untuk bekerja karena adanya kebutuhan untuk berprestasi. Kebutuhan untuk berprestasi ini bersifat intrinsik dan relative stabil. Seringkali motivasi berprestasi ini dinyatakan sebagai “*n-ach*”. Orang yang mempunyai *n-ach* tinggi ingin menyelesaikan tugas dan meningkatkan penampilan mereka. Orang dengan *n-ach* tinggi selalu memilih bekerja untuk tugas-tugas yang mempunyai derajat tantangan sedang-sedang karena mereka menginginkan keberhasilan. Mereka tidak menyenangi tugas yang mudah dan tidak memberikan tantangan. Sebaliknya untuk melakukan tugas yang sulit mereka pun tidak mau, apabila mereka yakin bahwa tugas tersebut sulit untuk dikerjakan.⁶

d. Teori Motivasi kompetensi

⁶ *Ibid., hlm, 41*

Menurut Robert White dalam Toeti Soekamto dan Udin Saripudin Winataputra⁷ menyatakan bahwa setiap manusia mempunyai keinginan untuk menunjukkan kompetensi dengan menaklukkan lingkungannya. Motivasi belajar pada mahasiswa misalnya merupakan dorongan internal ke tingkah laku yang membawanya kearah kemampuan dan penguasaan.

e. Teori Motivasi Kebutuhan Maslow

Maslow dalam Tuti Soekamto dan Udin Saripudin menyusun suatu teori tentang kebutuhan manusia yang bersifat hierarkis, dan dikelompokkan menjadi dua yaitu kebutuhan defisiensi serta kebutuhan pengembangan.

Termasuk di dalam kebutuhan defisiensi adalah kebutuhan fisiologis, keamanan, dicintai serta diakui dalam kelompoknya, dan harga diri/prestasi. Kelompok berikutnya yaitu kebutuhan pengembangan mencakup kebutuhan aktualisasi diri, keinginan untuk memahami, dan yang terakhir kebutuhan estetis.

Teori Maslow ini memiliki implikasi penting bagi pendidikan. Siswa yang datang kesekolah dengan rasa lapar dan sakit tidak mungkin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Demikian juga jika suasana kelas menegangkan, konsentrasi siswa tidak akan terfokus pada pembelajaran. Siswa akan lebih terfokus mencari keamanan diri dibanding pembelajaran. Pemahaman terhadap kebutuhan tersebut penting dalam usaha memotivasi siswa. Berdasarkan pemahaman tersebut dapat dikembangkan pembelajaran dengan cara menciptakan kegiatan-kegiatan yang memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan motivasi. Menurut Maslow kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang terkuat, dan yang pertama-tama harus terpenuhi sebelum seseorang dapat maju ke kebutuhan berikutnya.⁸

⁷ *Ibid.*, hlm, 42

⁸ *Ibid*

Selanjutnya menurut Sardiman⁹ motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya, masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, moral dan sebagainya).
- d. Lebih senang bekerja sendiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya kalau sudah yakin akan sesuatu
- g. Tidak mudah melepaskan yang diyakini itu
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹⁰

Sementara itu dalam penelitian ini meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam mengambil focus pada faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dilihat dari factor eksternal. Faktor eksternal lebih kepada metode pengajaran yang digunakan oleh guru.

⁹ Sardiman, *op.cit*, hlm., 81

¹⁰ *Ibid*

Menurut Abu Bakar Muhammad, metode pengajaran merupakan jalan atau cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pengajaran kepada siswa.¹¹ Zuhairini dkk juga mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan.¹²

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa metode pengajaran merupakan cara penyampaian bahan pelajaran kepada siswa guna memudahkan siswa dalam menyerap dan memahami serta mempraktekan pelajaran yang telah diberikan secara efektif dan efisien. Kekaburan dalam menentukan metode pembelajaran akan menyebabkan kesulitan siswa dalam mencerna pelajaran tersebut, sehingga akhirnya tujuan yang hendak dicapai dari mata pelajaran tersebut juga akan jauh dari apa yang hendak diharapkan. Begitu juga dengan pengajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam, seorang guru dituntut untuk mengetahui bagaimana menentukan metode pembelajaran yang tepat supaya para siswa selalu termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut .

Permainan (*games*) berdasarkan teori *relaksasi*, Van Horn, menjelaskan bahwa permainan digunakan sebagai sarana istirahat untuk mengisi energi yang terkuras sehabis melakukan aktivitas. Menurut teori *konstruksi* (Vygotsky), Van Horn, juga mengatakan bahwa permainan merupakan kreasi situasi imajinatif yang menjembatani anak dengan dunia luar (masyarakat). Melalui permainan, anak dapat belajar mengatasi kesulitan yang dihadapinya.¹³

Permainan merupakan aktivitas yang memiliki karakteristik yang khas. Permainan biasanya dilaksanakan atas dasar motivasi yang bersifat intrinsik. Pelaku permainan melaksanakan kegiatan itu untuk mencari kesenangan. Di samping itu mereka juga memperoleh

¹¹ Abu Bakar Nuhammad, DRS., *Metode Khusus Pengajaran Bahasa Arab*. Jakarta: Usaha Nasional, 1981, hlm.,8

¹² Zuhairini, *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional, 1977, hlm, 79

¹³ Nurchasanah, *Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah*. Jurnal tahun 34, nomor 2, Agustus 2006, Universitas Negeri Malang.

sesuatu yang mungkin tidak mereka sadari, misalnya pengetahuan, pengalaman bersosialisasi, keterampilan, dan sebagainya. Yang jelas, permainan merupakan suatu kegiatan yang pada umumnya disenangi oleh manusia, terutama anak-anak.

Johnson, Christie, dan Yawsky menerangkan bahwa di samping sesuai motivasi intrinsik anak, permainan juga memiliki ciri: (1) pelaku permainan bebas menentukan pilihan, (2) berorientasi pada proses, bukan hasil, dan (3) bersifat menyenangkan. Sifat-sifat itulah yang menyebabkan banyak orang tua, guru, dan masyarakat sering menggunakan permainan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, rasa sosial, dan mental anak.¹⁴

Selain itu menurut Gulsmutks, Montessori, dan Froebel (dalam Depdikbud, 1992) mengatakan bahwa manfaat permainan bagi anak-anak tidak dapat diragukan lagi. Bahkan, mereka menganjurkan digunakannya permainan sebagai alat pendidikan yang utama. Alasan mereka sebagai berikut:

- (1) Permainan merupakan alat penting untuk menumbuhkan sikap sosial dalam hidup bermasyarakat. Dengan bermain, anak-anak mengenal bermacam-macam aturan dan tingkah laku.
- (2) Permainan merupakan alat untuk mengembangkan fantasi dan bakat.
- (3) Permainan dapat mendatangkan perasaan senang.
- (4) Permainan beregu atau kelompok dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin karena anak-anak harus menaati peraturan.¹⁵

¹⁴ *Ibid*

¹⁵ Depdikbud. *Petunjuk Teknis Kegiatan Belajar Mengajar di TK*. Jakarta: Depdikbud, 1992/1993

Senada dengan pendapat di atas, Joice dan Well menguraikan sebanyak 22 model dalam bukunya *Imodel Teaching* dalam model ini mereka mengelompokkannya menjadi empat rumpun. Adapun empat rumpun itu yaitu model-model pemrosesan informasi, model-model personal, model-model interaksi sosial, dan model-model behavior. Model-model dalam rumpun ketiga, interaksi sosial, menekankan hubungan antara individu dengan masyarakat dan dengan individu yang lainnya. Model-model ini berfokus pada proses, yang dengan proses ini realitas dinegoisasi secara sosial. Adapun yang termasuk dalam model ini antara lain: Investigasi kelompok (*Group investigation*), Inkuiri sosial (*Social Inquiry*), metode laboratorium (*laboratory method*), yurisprudensial (*Yurisprudential*), bermain peran (*Role plying*), dan simulasi sosial (*social simulation*).

Thelen dan *dewey* bertujuan mengembangkan keterampilan untuk berpartisipasi dalam proses sosial yang demokrasi melalui penekanan yang tergabung pada keterampilan inkuiri akademik. Aspek pengembangan personal merupakan pertumbuhan penting dari model ini. Inkuiri sosial dengan tokohnya *Massialas* dan *Cox* memberi perhatian pada penyelesaian masalah sosial terutama melalui inkuiri akademik dan penalaran logis. Udin S Winata dalam buku *Strategi Belajar* menjelaskan bahwa ada beberapa jenis simulasi diantaranya adalah bermain peran, sosio drama, permainan, simulasi dan sebagainya.

Metode permainan adalah suatu teknik yang dibuat untuk merangsang munculnya ide dan pendapat peserta melalui kegiatan bermain. Selain itu melalui permainan suasana yang lebih terbuka dan menyenangkan dapat tercipta.¹⁶ Makanya dibutuhkan rancangan yang sistematis dalam metode permainan ini. Merancang suatu permainan sebagai media pembelajaran memerlukan keterampilan tersendiri sekaligus pemahaman yang baik tentang apa yang ingin

¹⁶ Muhammad Irsal, *op.cit.*, hlm., 20

dijelaskan.¹⁷ Ini memerlukan semacam kajian terlebih dahulu: membaca bahan-bahan teoritis yang ada, kasus-kasus yang nyata, mencari contoh-contoh yang relevan, menyusun aturan permainan, dan seterusnya. Hal ini juga memerlukan persiapan waktu dan tenaga yang lebih banyak.

Selain itu media ini akan menjadi tidak efektif kalau kemampuan dan keterampilan teknis metodologis guru atau fasilitator tidak memadai. Salah satu cara untuk mengatasi kelemahan ini adalah dengan menggunakan rancangan permainan yang sudah pernah ada dan sudah terbukti efektif digunakan selama ini, tentu saja dengan merubah sesuai dengan tingkat kreatifitas masing-masing.¹⁸

Dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam, permainan yang akan dilakukan adalah dalam bentuk menyusun kertas-kertas yang telah digunting-gunting. Kertas tersebut terlebih dahulu telah ditulis dengan bagian materi yang ingin disampaikan pada pertemuan tersebut. Setelah guru mempersiapkan kertas-kertas tersebut, kemudian guru membagi murid dalam beberapa kelompok dan seterusnya masing-masing kelompok dibagikan kertas yang telah dipotong-potong tadi. Guru menyuruh siswa untuk menyusun kertas-kertas tersebut. Bagi siswa yang telah menyelesaikan menyusun kertas itu, guru menyuruh anggota kelompok untuk membacakannya dengan keras, kemudian guru memberikan pertanyaan-pertanyaan ringan kepada siswa, setelah itu baru guru memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan. Begitulah salah satu bentuk permainan yang akan dijalankan dan ada bentuk permainan lain.

B. Penelitian Yang Relevan

¹⁷ Mansyur Faqih dkk., *op.cit*, hlm., 60

¹⁸ *Ibid*

Penelitian ini membahas upaya meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam lewat metode permainan (*games*) ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja pada siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung. Penelitian yang membahas seperti yang dilakukan penulis, sebelumnya belum pernah diteliti orang, namun penelitian yang hampir mirip sudah pernah ditulis oleh Ainur Rafiq dengan judul *Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Drill Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 031 Kemang Indah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar* tahun 2008. Penelitian ini penekanannya pada peningkatan motivasi belajar murid lewat metode drill. Penelitian lain dilakukan oleh Erlianawati dengan judul skripsi *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Aktif Knowledge Sharing Di Kelas V SDN 010 Bangkinang Barat Kampar* tahun 2008. Penelitian ini lebih ditekankan pada upaya membuat siswa lebih aktif mengikuti pelajaran lewat metode *aktif knowledge sharing*. Kedua penelitian ini relatif berbeda dengan yang dilakukan oleh penulis yang lebih menekankan pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa lewat metode *games*.

C. Hipotesis Tindakan

Dalam penelitian dengan menggunakan metode permainan (*games*) ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja ini diperkirakan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam khususnya bagi siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung.

D. Indikator Keberhasilan

Adapun secara umum yang menjadi indikator-indikator keberhasilan yang berkenaan dengan metode permainan (*games*) ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran agama Islam dapat dilihat dari aspek-aspek sebagai berikut¹⁹:

1. Siswa memiliki keinginan, minat dan antusias yang tinggi dalam mengikuti pelajaran
2. Siswa menunjukkan ketekunan dan keuletan dalam mengikuti pelajaran
3. Siswa saling berkompetisi dalam menyelesaikan permainan
4. Siswa menunjukkan sikap yang positif dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam
5. Siswa dengan cepat merespon pelajaran yang diberikan guru
6. Siswa tanpa malu-malu melaksanakan apa yang diperintahkan guru
7. Siswa selalu menjawab pertanyaan yang dilemparkan oleh guru
8. Siswa mampu menyerap materi-materi yang diberikan oleh guru
9. Siswa mampu menerapkan materi-materi yang disampaikan oleh guru dalam kehidupan sehari-hari.
10. Siswa dapat menjelaskan pengertian rukun sholat, menyebutkan rukun sholat dan mempraktekan rukun sholat.

¹⁹ Tim Penyusun, *Buku PAI Kelas IV SD*, Jakarta: Cempaka Putih, 2009

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 002 Pantai Cermin Tapung yang berjumlah 25 orang. Sedangkan objek penelitian adalah peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran agama Islam lewat metode *games*.

B. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SDN 002 Pantai Cermin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

C. Rancangan Penelitian

Adapun rencana tindakan yang akan dilaksanakan dalam 4 siklus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah:

- Membuat garis-garis pembelajaran berupa scenario belajar dengan menggunakan metode yang biasa dipakai oleh guru (ceramah).
- Membuat media/sarana berupa alat bantu mengajar yang diperlukan

- Membuat lembaran observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika dilaksanakannya metode ceramah.
- Membuat alat evaluasi untuk melihat sejauh mana keberhasilan metode ceramah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini adalah melaksanakan scenario pembelajaran yang telah direncanakan.

c. Observasi

Secara lengkap akan dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan terhadap perkembangan siswa ketika mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

d. Hasil Siklus I

Hasil siklus I diperoleh berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap para siswa ketika penggunaan metode ceramah.

e. Refleksi

Hasil pengamatan yang diperoleh akan dianalisa agar guru dapat merefleksikan apakah metode yang dijalankan telah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap (siklus) II ini adalah:

- Membuat garisan-garisan pembelajaran berupa scenario belajar dengan menggunakan metode games yang mengacu pada buku pedoman pembelajaran.
- Membuat media/sarana berupa alat bantu mengajar yang diperlukan
- Membuat lembaran observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika dilaksanakannya metode games.
- Membuat alat evaluasi untuk melihat sejauh mana keberhasilan metode games dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini adalah melaksanakan scenario pembelajaran yang telah direncanakan.

c. Observasi

Secara lengkap akan dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan terhadap perkembangan siswa ketika mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan penggunaan metode permainan ala permainan jigsaw.

d. Hasil Siklus II

Hasil siklus II didapatkan dari hasil pengamatan guru terhadap para siswa sewaktu pelaksanaan metode permainan ala permainan jigsaw diberikan.

e. Refleksi

Hasil pengamatan yang diperoleh akan dianalisa agar guru dapat merefleksikan apakah metode yang dijalankan telah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

3. Siklus III

a. Perencanaan

Rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap (siklus) III ini adalah:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode games.
- Membuat media/sarana berupa alat bantu mengajar yang diperlukan
- Membuat lembaran observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika dilaksanakannya metode games.
- Membuat alat evaluasi untuk melihat sejauh mana keberhasilan metode games dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini adalah pelaksanaan dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun.

c. Observasi

Observasi akan dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan terhadap perkembangan siswa ketika mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan penggunaan metode games.

d. Hasil Siklus III

Hasil siklus III didapatkan dari hasil pengamatan guru terhadap para siswa sewaktu pelaksanaan metode games tahap III diberikan.

e. Refleksi

Hasil pengamatan siklus III yang diperoleh akan dianalisa agar guru dapat merefleksikan apakah metode yang dijalankan telah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

4. Siklus IV

a. Perencanaan

Rencana pembelajaran yang akan dilakukan dalam tahap (siklus) IV ini adalah:

- Membuat rencana pembelajaran berupa scenario belajar dengan menggunakan metode games yang mengacu pada buku pedoman pembelajaran.
- Membuat media/sarana berupa alat bantu mengajar yang diperlukan
- Membuat lembaran observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas ketika dilaksanakannya metode games.
- Membuat alat evaluasi untuk melihat sejauh mana keberhasilan metode games dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini adalah melaksanakan scenario pembelajaran yang telah direncanakan.

c. Observasi

Secara lengkap akan dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan terhadap perkembangan siswa ketika mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam dengan penggunaan metode games.

d. Hasil Siklus IV

Hasil siklus IV didapatkan dari hasil pengamatan guru terhadap para siswa sewaktu pelaksanaan metode games pada pertemuan keempat diberikan.

e. Refleksi

Hasil pengamatan yang diperoleh akan dianalisa agar guru dapat merefleksikan apakah metode yang dijalankan telah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis deskriptif kualitatif yang dijelaskan dengan gambar dan kalimat, dan teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase atau dengan angka. Sedangkan data motivasi siswa diambil dari pengamatan guru terhadap keaktifan masing-masing siswa ketika mengikuti mata pelajaran pendidikan agama Islam.

2. Teknik pengumpulan data

Adapaun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

- Observasi, penulis melakukan pengamatan langsung terhadap objek kajian
- Tes, tes merupakan instrument pengumpul data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap masing-masing siswa.
- Dokumen sekolah, penulis mengambil data di sekolah yang berkenaan dengan penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian diolah untuk memperoleh hasil dari penelitian. Adapun teknik untuk mengolah data tersebut adalah:

➤ *Analisis Deskriptif*

Analisis deskriptif bertujuan untuk mendiskripsikan data tentang peningkatan motivasi siswa melalui metode *games* selama proses pembelajaran. Analisis data ini dilakukan dengan melihat kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan tindakan. Analisis dilakukan perindividu secara keseluruhan, baik dari data selama proses pembelajaran tanpa menggunakan metode *games*, maupun selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *games*.

➤ *Analisis Statistik Inferensial*

Analisis ini dilakukan untuk menguji keberhasilan tindakan dalam peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun bahan yang akan diuji berasal dari nilai perbandingan skor rata-rata motivasi belajar siswa tanpa metode *games* dengan nilai rata-rata dengan metode *games*. Untuk menguji kedua data tersebut, maka digunakanlah rumus *chi kuadrat* sebagai berikut:

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan : x^2 = *chi kuadrat*

\sum = Jumlah

fo = frekuensi observasi

fh = frekuensi harapan¹

Langkah-langkah pengujian *chi kuadrat* adalah:

1. Menentukan rumus hipotesis
2. Menentukan taraf nyata dan nilai chi kuadrat
3. Criteria pengujian:
 - Jika harga chi kuadrat hitung sama atau lebih dari table chi kuadrat ($x^2_{hitung} \geq x^2_{tabel}$), maka hipotesa nol ditolak (H_0) ditolak dan hipotesa alternative (H_a) diterima, artinya terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa.
 - Jika harga chi kuadrat hitung kurang dari table chi kuadrat ($x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$), maka hipotesa (H_0) diterima dan hipotesa alternative (H_a) ditolak, artinya tidak terjadi peningkatan pada motivasi belajar siswa.

¹ Hartono, *Statistik*. Yogyakarta: LPFK2P, 2003, hlm., 162

BAB IV

TINJAUAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Sekolah

SDN 002 Pantai Cermin Kecamatan Tapung tercipta melalui beberapa kali perubahan. Pada tahun 1964, SD ini mulai dibangun atas swadaya masyarakat. Masyarakat secara bergotong royong dan bahu membahu membangun SD atas 3 ruangan belajar. Ketiga ruangan belajar dibangun dari papan. Untuk mengkoordinir terlaksananya proses belajar mengajar maka ditunjuklah Bapak Yuliar K. sebagai kepala sekolah pertama.

Setelah beberapa tahun berjalan persisnya tahun 1977, lokasi bangunan sekolah ini dipindahkan dan dibangun sekolah yang permanen. Pemangunan gedung yang permanen tidak terlalu jauh dari lokasi semula tapi masih berada dalam satu desa. Pemindahan pembangunan sekolah ini seiring dengan peningkatan status sekolah menjadi SD Inpres. 13 tahun berselang tepatnya tahun 1990 SD Inpres Pantai Cermin resmi berstatus SD negeri dengan nama baru SDN 001 Pantai Cermin. Dan pada tahun 2004 SDN 001 Pantai Cermin kembali mengalami perubahan menjadi SDN 002 Pantai Cermin Kecamatan Tapung, dan inilah yang dikenal sampai sekarang.

Dari sekian lama SDN 002 Pantai Cermin ini telah eksis tercatat beberapa kali pergantian Kepala Sekolah. Di antara beberapa orang yang pernah menjadi Kepala Sekolah di SDN 002 Pantai Cermin ini adalah:

1. Bapak Yuliar K.
2. Ibu Suhaita (Pjs)

3. Bapak Syamsuar Khatib
4. Bapak Muhammad Shaleh, SH
5. Bapak Tarmizi Dabri, S.Pdi
6. Bapak Helpan Holis, S.Pdi (sampai sekarang)

Visi:

Mewujudkan SDN 002 Pantai Cermin sebagai pusat pengembangan pendidikan yang bermutu, teladan dalam bersikap dan bertindak, beramal dan taat menjalankan agama.

Misi:

1. Efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar
2. Menumbuhkan berwawasan keunggulan
3. Mengembangkan kreasi daya nalar siswa, minat dan IMTEK dan IMTAQ
4. Mengembangkan kemampuan murid dalam bidang seni, budaya dan olah raga
5. Meningkatkan K3 (keamanan, kebersihan dan keindahan)
6. Melaksanakan program dengan disiplin dan menyenangkan
7. Memelihara hubungan baik dengan komite sekolah dan masyarakat
8. Bermoral dan teladan dalam bertindak

B. Keadaan Guru

Tenaga pengajar di SDN 002 Pantai Cermin Tapung pada tahun ajaran 2010/2011 ini berjumlah 20 orang, 10 orang sudah berstatus PNS dan 10 orang lagi masih berstatus honorer. Kondisi lebih jelasnya dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4. 1
Keadaan guru SDN 002 Pantai Cermin Tapung
Tahun ajaran 2010/2011

No	Nama Guru	NIP	Jenis Kelamin	Jabatan	Keterangan
1	Helpan Holis, S.Pd	196807131989081001	Laki-laki	Kep. Sekolah	PNS
2	Nursianti, S.Pd	197502282007012005	Perempuan	Guru kelas	PNS
3	Irianti, Ama	196806161999042001	Perempuan	Guru agama	PNS
4	Hendri Herafat, S.Pd	196802092000091001	Laki-laki	Guru penjas	PNS
5	Sri Rahayu, Ama	198103082006052001	Perempuan	Guru kelas	PNS
6	Sarifah, Ama	197706082007012003	Perempuan	Guru kelas	PNS
7	Nurasiah, Ama, Pd	197410072008012009	Perempuan	Guru kelas	PNS
8	Nurlaili, Ama	197507032008012009	Perempuan	Guru kelas	PNS
9	Yenizar	197111192007012001	Perempuan	Guru mata pelajaran	PNS
10	Muharram s.	197701031008011011	Laki-laki	Guru mata pelajaran	PNS
11	Farida Anum, Ama.Pd		Perempuan	Guru kelas	Honorer provinsi
12	Husnil Khotimah, Ama		Perempuan	Guru kelas	Honorer provinsi
13	Elna Suryani		Perempuan	Guru mata pelajaran	Honorer komite
14	Mahyuni, Ama		Perempuan	Guru mata pelajaran	Honorer komite
15	Muasri, Ama		Perempuan	Guru mata pelajaran	Honorer komite
16	Lina Mardiana, Ama		Perempuan	Guru kelas	Honorer komite
17	Deli Rusmayanti, Ama,Pd		Perempuan	Guru mata pelajaran	Honorer komite
18	Desi Pitrianti, S.Pd		Perempuan	Guru mata pelajaran	Honorer komite
19	Jamiatun		Perempuan	Tenaga adm	Honorer komite
20	Nurwalis		Laki-laki	Jaga sekolah	Honorer komite

Sumber data: Laporan Bulanan SDN 002 Pantai Cermin Tapung

Berdasarkan tabel terlihat bahwa, dari 4 orang guru laki-laki dan 16 orang guru perempuan, 1 orang bertindak sebagai kepala sekolah, 8 orang sebagai guru kelas, 1 orang guru agama, 1 orang guru penjas, 7 orang guru mata pelajaran, 1 orang tenaga administrasi dan 1 orang sebagai penjaga sekolah.

C. Keadaan Siswa

Keberlangsungan proses belajar mengajar selain ditentukan oleh guru juga ditentukan oleh keberadaan para siswa. Di SDN 002 Pantai Cermin Tapung ini dapat dilihat kondisi siswa seperti dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. 2
Keadaan siswa SDN 002 Pantai Cermin Tapung
Tahun ajaran 2010/2011

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Keterangan
1	I	25	15	40	2
2	II	15	10	25	1
3	III	14	14	28	1
4	IV	22	8	30	1
5	V	25	13	38	1
6	VI	16	13	29	1
Total	7	117	73	190	7

Sumber data: Laporan Bulanan SDN 002 Pantai Cermin Tapung

Dari tabel dapat dilihat bahwa siswa SDN 002 Pantai Cermin Tapung secara keseluruhan berjumlah 190 siswa, yang terdiri atas 117 siswa laki-laki dan 73 siswa perempuan. Perinciannya adalah kelas I terdiri dari 2 lokal dengan jumlah siswa 40 orang, kelas II 25 orang, kelas III 28 orang, kelas IV 30 orang, kelas V 38 orang dan kelas VI 29 orang.

D. Sarana Dan Prasarana

Selain guru dan siswa, sarana dan prasarana juga merupakan komponen yang sangat menentukan dalam menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana yang memadai akan mampu mendorong percepatan pencapaian tujuan pengajaran secara maksimal. Adapun sarana prasarana yang terdapat pada SDN 002 Pantai Cermin Tapung adalah:

Tabel 4. 3
Keadaan Sarana Prasarana SDN 002 Pantai Cermin Tapung

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	8	Baik
2	Ruang tamu	1	Baik
3	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
4	Ruang guru	1	Baik
5	Parkir	1	Baik
6	Kamar mandi	2	Baik
7	Kantin	2	Baik

E. Kurikulum

Proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kurikulum yang dijalankan. Kurikulum sekolah pada dasarnya merupakan media untuk mencapai tujuan pendidikan, begitu juga di SDN 002 Pantai Cermin Tapung ini juga memiliki kurikulum pendidikan. Kurikulum di SDN 002 Pantai Cermin khususnya kelas IV mengacu pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

BAB V

PENYAJIAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang akan dijelaskan dalam bab ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di SDN 002 Pantai Cermin Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Focus penelitian berkenaan dengan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dengan menggunakan metode permainan (*games*). Untuk menilai adanya peningkatan motivasi belajar, penulis mengamati 29 siswa kelas IV di SDN 002 Pantai Cermin sebelum menggunakan metode *games* dan sesudah memakai metode *games*.

1. Pelaksanaan Tindakan Kelas

Data hasil penelitian secara garis besar penulis bagi dua, yakni: data motivasi belajar siswa sebelum menggunakan metode games (siklus I) dan data motivasi setelah menggunakan metode games (siklus II, III dan IV). Data motivasi sebelum menggunakan metode games (siklus I) maksudnya adalah data yang diperoleh berdasarkan pengamatan penulis terhadap kondisi motivasi belajar siswa sebelum menerapkan metode pembelajaran melalui games atau data dengan menggunakan metode ceramah. Sedangkan data sesudah menggunakan metode games (siklus II, III dan IV) adalah data yang diperoleh penulis melalui penggunaan metode games ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja. Untuk memperoleh data-data baik sebelum dan sesudah memakai metode games dilakukanlah pengamatan terhadap para siswa.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan diperoleh data seperti pada table 5.1, 5.2, 5.3 dan table 5.4. Dari data pengamatan ini diperoleh refleksi sebagai berikut:

a) Refleksi Siklus I

➤ **Tahapan perencanaan**

Tahapan perencanaan pada siklus I ini dimulai dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perangkat pembelajaran, instrument penelitian sebagai pengumpul data, serta metode untuk menganalisa data penelitian.

➤ **Tahapan pelaksanaan**

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam bentuk pertemuan pertama (*18 Agustus 2010*). Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut: Pertemuan pertama dari penelitian ini, kegiatan pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran 1 (RPP 1). Dalam RPP 1 yang menjadi bahasan adalah kisah nabi dan rasul. Sedangkan sub bahasan kisah Nabi Adam AS., mulai dari proses penciptaanya, Nabi Adam dan Hawa di surga dan sebab Nabi Adam dan Hawa diusir dari surga serta penyesalan yang dilakukan Nabi Adam AS atas dosa yang dilakukannya.

Bahasan tentang kisah Nabi Adam ini dijelaskan oleh guru melalui metode ceramah dan tanya jawab. Dalam metode ceramah guru menerangkan kepada siswa kisah Nabi Adam, sedangkan murid hanya berlaku sebagai pendengar. Proses seperti ini berjalan sepanjang jam pelajaran dan baru 15 menit sebelum berakhir pelajaran, guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jikalau ada yang tidak dimengerti atas apa yang telah diterangkan oleh guru.

➤ Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan siklus I (pertemuan pertama) ini terlihat suasana belajar siswa masih kaku dan cenderung lebih banyak diam. Hal ini didasarkan pada rata-rata hasil pengamatan (lihat table 5.1) perindikator yang relative masih rendah. Adapun penyebabnya menurut pengamatan penulis salah satunya adalah pembicaraan yang didominasi oleh guru, hal ini membuat para siswa menjadi bosan dan mengantuk di kelas.

b) Refleksi Siklus II

➤ Tahapan perencanaan

Pada siklus II ini peneliti mempersiapkan semua keperluan dalam penelitian mulai dari membuat scenario penelitian, perangkat pembelajaran, instrument penelitian sebagai pengumpul data, serta metode untuk menganalisa data penelitian.

➤ Tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian pada siklus II dilakukan dalam bentuk pertemuan kedua (25 Agustus 2010)). Pertemuan kedua dilakukan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran 2 (RPP 2). Mengawali pertemuan kedua, guru mengecek kehadiran siswa kemudian guru memotivasi siswa berkenaan dengan materi yang akan dibahas.

Bahasan dalam pertemuan kedua masih tentang kisah nabi dan rasul, dan sub bahasan adalah kisah diseperti kelahiran Nabi Muhammad SAW. Memulai pengajaran guru memberikan prolog yang kemudian diteruskan dengan membagi siswa atas beberapa kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4 siswa dan satu kelompok

beranggotakan 5 siswa. Setelah itu guru memberikan kepada masing-masing kelompok potongan-potongan kertas yang didalamnya berisi gambar dan tulisan perintah. Potongan-potongan kertas itu seterusnya disusun oleh anggota kelompok secara bersama-sama dalam kelompoknya masing-masing. Setelah potongan menjadi utuh, berikutnya guru memerintahkan anggota kelompok untuk mengikuti perintah yang tertera dalam gambar tersebut.

Jikalau sudah tersusun selanjutnya guru memerintahkan kepada anggota kelompok untuk saling bertukar anggota kelompok dan kemudian satu sama lain menceritakan kepada anggota kelompok barunya secara bergantian apa yang telah mereka dapatkan pada kelompok sebelumnya. Setelah itu guru menyuruh salah satu kelompok untuk menjelaskan di depan kelas apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok dan kelompok lain menanggapi apa yang telah disampaikan oleh kelompok penyaji.

Seiring siswa menjalankan kegiatan kelompok, guru terus mengamati perkembangan motivasi belajar siswa. Dan ketika salah satu kelompok penyampaian hasil diskusi kelompok di depan kelas, guru juga menulis di papan tulis bagian-bagian yang dirasa penting untuk dibahas lebih lanjut. Setelah diskusi selesai, guru kemudian menjelaskan apa yang belum disampaikan oleh siswa dan meluruskan jikalau ada yang keliru.

➤ Hasil Belajar Siklus II

Hasil siklus II (pertemuan kedua) sudah mulai kelihatan perbedaan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Para siswa sudah mulai aktif dalam mengikuti pelajaran dan sudah ada beberapa siswa yang mau bertanya tanpa diminta terlebih dahulu. Hal ini

dikarenakan oleh metode yang dijalankan yaitu metode games. Metode ini sangat cocok dengan jiwa siswa kelas IV yang masih suka untuk bermain.

c) Refleksi Siklus III

➤ Tahapan perencanaan

Pada siklus III ini peneliti memulai penelitian dengan membuat scenario penelitian, dilanjutkan dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, instrument penelitian sebagai pengumpul data, serta metode untuk menganalisa data penelitian.

➤ Tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian siklus III dilakukan dalam bentuk pertemuan ketiga (22 *September 2010*). Pertemuan ketiga mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran 3 (RPP 3). Pada saat guru masuk ke dalam kelas para siswa sudah duduk dengan rapi dibangkunya masing-masing. Hal ini menjadi tanda motivasi belajar siswa sudah sedikit meningkat.

Bahasan dalam pertemuan ketiga juga tentang kisah nabi dan rasul yang dalam kali ini membahas perilaku Nabi Muhammad SAW masa kanak-kanak. Sebelum memberikan prolog, guru telah mempersiapkan perlengkapan permainan berupa potongan-potongan kertas. Permainannya masih mirip dengan permainan dalam pertemuan kedua. Guru membagi siswa atas beberapa kelompok. Setelah kelompok terbentuk, kemudian guru memberikan kepada masing-masing kelompok potongan-potongan yang telah dipersiapkan tadi. Tidak mau mengulangi kesalahan pada pertemuan kedua, semua anggota kelompok begitu aktif dan antusias mengikuti permainan serta saling berlomba menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan permainan.

➤ **Hasil Belajar Siklus III**

Hasil siklus III (pertemuan ketiga) sudah muncul motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Para siswa begitu aktif dan berusaha menjadi yang tercepat dalam menyelesaikan permainan serta dalam mengikuti pelajaran sudah banyak siswa yang bertanya. Hal ini dikarenakan oleh metode yang dijalankan yaitu metode permainan ala permainan jigsaw. Metode ini sangat cocok dengan jiwa siswa kelas IV yang masih suka untuk bermain.

d) Refleksi Siklus IV

➤ **Tahapan perencanaan**

Pada siklus yang terakhir ini peneliti juga mempersiapkan semua keperluan dalam penelitian mulai dari membuat scenario penelitian, perangkat pembelajaran, instrument penelitian sebagai pengumpul data, serta metode untuk menganalisa data penelitian.

➤ **Tahapan pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian siklus 4 dilakukan dalam bentuk pertemuan 4 (*30 September 2010*). Pertemuan keempat ini merupakan pertemuan terakhir dan kegiatan pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran 4 (RPP 4). Pada pertemuan ini membahas tentang ketentuan-ketentuan sholat dengan focusing rukun sholat. Pembahasan materi ini diberikan dengan cara permainan ala menghadap raja.

➤ **Hasil Belajar Siklus IV**

Dalam penyampaian materi (siklus IV) ini tampak siswa sangat aktif, antusias, dan serius dalam belajar. Suasana belajar siswa di dalam kelas semakin hidup dan semarak. Situasi ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Dari setiap pertemuan yang telah dilakukan peneliti terlihat perkembangan motivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran Agama Islam. Hal ini dapat dilihat pada table pengamatan observasi table 5.1, 5.2, 5.3, dan 5.4.

2. Penyajian Data

Pada bagian ini penulis menyajikan data yang berkenaan dengan penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SDN 002 Pantai Cermin Kecamatan Tapung. Hasil penelitian yang dianalisis adalah motivasi siswa selama proses pembelajaran, baik sebelum penerapan metode permainan (games) maupun setelah menggunakan metode permainan (games). Adapun penilaian motivasi belajar didasarkan pada 7 indikator motivasi, yaitu:

1. Mengikuti perintah yang diberikan guru
2. Terlibat dan aktif dalam kegiatan kelompok
3. Saling berkompetisi dalam menyelesaikan permainan
4. Berani menyampaikan hasil diskusi
5. Tidak malu bertanya
6. Manpu menyimpulkan pelajaran
7. Mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir

Berdasarkan indikator motivasi di atas diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Rekapitulasi pengamatan pertemuan pertama

Tabel 5.1
Rekapitulasi Hasil Pengamatan
Pertemuan 1

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian							Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abdul Rahim	4	3	2	2	2	2	3	18	2.57
2	Ade Andria	4	3	3	3	2	3	2	20	2.86
3	Ahdani Syafar M	4	4	3	4	4	4	3	26	3.71
4	Ahmad Derobi	4	4	4	4	4	5	4	29	4.14
5	Ahmad Ilham	4	3	2	2	3	2	4	20	2.86
6	Ahmad Khairi	5	5	4	4	4	3	4	29	4.14
7	Ahmad Khairotun	4	3	3	2	2	3	3	20	2.86
8	Ahmad Sadik	3	3	3	4	4	3	3	23	3.29
9	Ainun Jariyah	5	4	3	2	2	4	4	24	3.43
10	Elsi Yohana	5	3	3	2	3	3	4	23	3.29
11	Febri Zunalidi	4	3	3	3	3	2	2	20	2.86
12	Firda Santik	4	3	2	2	2	2	4	19	2.71
13	Fitri Hayuni	4	3	2	2	2	2	4	19	2.71
14	Hidayat Nikmat	4	3	3	2	2	3	4	21	3.00
15	Hidayatul Fala	4	4	4	3	4	2	3	24	3.43
16	Ibnu Akil	5	4	4	4	5	4	5	31	4.43
17	Jadi Rianto	4	3	2	2	3	3	4	21	3.00
18	M. Gefri	4	3	2	2	3	2	3	19	2.71
19	M. Zaidi Hisya	4	4	4	3	3	4	4	26	3.71
20	Mas'ari As'ad	5	4	4	5	4	4	5	31	4.43
21	Muhammad Afandi	5	4	4	4	4	3	4	28	4.00
22	Nadiatul Fitri	4	4	3	4	4	3	4	26	3.71
23	Nahrul Hayat	4	4	4	5	4	4	3	28	4.00
24	Nurmaida S	4	4	3	3	3	4	4	25	3.57
25	Rio Febrinto	4	4	4	3	2	3	2	22	3.14
26	Rizki Kelana P	5	5	4	4	5	4	4	31	4.43
27	Silvi	4	3	2	1	3	2	3	18	2.57
28	Sriyanti	5	4	3	3	4	4	4	27	3.86
29	Zulhendra	4	3	3	3	3	3	3	22	3.14
Jumlah		123	104	90	87	93	90	103		
Rata-rata		4.24	3.6	3.1	3	3.2	3.1	3.55		

Sumber: Hasil olahan peneliti

2. Rekapitulasi pengamatan pertemuan kedua

Tabel 5.2
Rekapitulasi Hasil Pengamatan
Pertemuan 2

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian							Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abdul Rahim	4	3	3	3	3	2	4	22	3.14
2	Ade Andria	4	3	2	2	3	3	4	21	3.00
3	Ahdani Syafar M	4	5	4	4	4	5	4	30	4.29
4	Ahmad Derobi	5	4	4	4	4	4	5	30	4.29
5	Ahmad Ilham	4	4	3	2	2	2	3	20	2.86
6	Ahmad Khairi	5	4	4	4	4	4	4	29	4.14
7	Ahmad Khairotun	4	3	3	3	2	2	4	21	3.00
8	Ahmad Sadik	4	4	4	3	4	4	3	26	3.71
9	Ainun Jariyah	5	4	4	3	3	4	5	28	4.00
10	Elsi Yohana	5	4	4	3	3	4	5	28	4.00
11	Febri Zunaldi	4	4	4	3	3	3	2	23	3.29
12	Firda Santik	5	4	3	3	2	2	4	23	3.29
13	Fitri Hayuni	5	4	4	3	3	2	4	25	3.57
14	Hidayat Nikmat	4	4	3	3	2	3	4	23	3.29
15	Hidayatul Fala	5	4	4	4	4	3	4	28	4.00
16	Ibnu Akil	5	5	5	4	4	4	4	31	4.43
17	Jadi Rianto	4	4	3	3	3	3	4	24	3.43
18	M. Gefri	4	4	3	3	3	2	3	22	3.14
19	M. Zaidi Hisya	5	5	5	4	3	3	4	29	4.14
20	Mas'ari As'ad	5	5	4	4	4	4	5	31	4.43
21	Muhammad Afandi	5	5	5	4	4	4	4	31	4.43
22	Nadiatul Fitri	5	5	4	4	4	4	5	31	4.43
23	Nahrul Hayat	5	5	5	5	4	4	4	32	4.57
24	Nurmaida S	5	4	3	4	3	4	4	27	3.86
25	Rio Febrinto	5	4	5	4	3	4	4	29	4.14
26	Rizki Kelana P	5	4	4	5	5	5	4	32	4.57
27	Silvi	4	4	3	2	2	2	3	20	2.86
28	Sriyanti	5	4	4	3	3	4	4	27	3.86
29	Zulhendra	4	4	3	3	3	3	3	23	3.29
	Jumlah	133	120	109	99	94	97	114		
	Rata-rata	4.59	4.14	3.76	3.41	3.24	3.34	3.93		

Sumber: Hasil olahan peneliti

3. Rekapitulasi pengamatan pertemuan ketiga

Tabel 5.3
Rekapitulasi Hasil Pengamatan
Pertemuan 3

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian							Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abdul Rahim	4	2	2	3	3	3	4	21	3.00
2	Ade Andria	4	3	4	3	4	3	3	24	3.43
3	Ahdani Syafar M	4	4	4	5	5	4	3	29	4.14
4	Ahmad Derobi	5	5	5	4	4	5	4	32	4.57
5	Ahmad Ilham	4	3	3	2	3	3	4	22	3.14
6	Ahmad Khairi	4	4	5	4	5	4	4	30	4.29
7	Ahmad Khairotun	4	4	3	3	4	3	4	25	3.57
8	Ahmad Sadik	4	4	4	3	4	4	3	26	3.71
9	Ainun Jariyah	5	4	3	3	3	4	5	27	3.86
10	Elsi Yohana	5	4	3	3	3	4	5	27	3.86
11	Febri Zunaldi	4	3	4	3	3	3	2	22	3.14
12	Firda Santik	4	3	3	3	4	3	4	24	3.43
13	Fitri Hayuni	4	3	3	3	3	4	5	25	3.57
14	Hidayat Nikmat	4	4	3	3	3	3	4	24	3.43
15	Hidayatul Fala	4	4	4	4	4	3	4	27	3.86
16	Ibnu Akil	5	5	4	4	5	4	5	32	4.57
17	Jadi Rianto	4	4	3	3	4	3	4	25	3.57
18	M. Gefri	4	4	3	3	3	2	3	22	3.14
19	M. Zaidi Hisya	4	5	5	4	3	3	4	28	4.00
20	Mas'ari As'ad	5	5	5	5	5	4	5	34	4.86
21	Muhammad Afandi	5	5	5	4	4	3	4	30	4.29
22	Nadiatul Fitri	5	4	3	4	3	3	4	26	3.71
23	Nahrul Hayat	5	5	5	4	4	5	5	33	4.71
24	Nurmaida S	5	4	3	3	3	3	4	25	3.57
25	Rio Febrinto	5	4	4	4	3	3	4	27	3.86
26	Rizki Kelana P	5	5	5	5	5	5	4	34	4.86
27	Silvi	4	3	3	3	2	2	4	21	3.00
28	Sriyanti	5	5	4	3	3	4	4	28	4.00
29	Zulhendra	4	4	4	3	4	3	4	26	3.71
Jumlah		128	116	109	101	106	100	116		
Rata-rata		4.41	4	3.76	3.5	3.66	3.45	4		

Sumber: Hasil olahan peneliti

4. Rekapitulasi pengamatan pertemuan keempat

Tabel 5.4
Rekapitulasi Hasil Pengamatan
Pertemuan 4

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian							Total	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Abdul Rahim	4	3	4	4	4	3	3	25	3.57
2	Ade Andria	5	4	4	3	4	4	3	27	3.86
3	Ahdani Syafar M	5	5	5	4	4	4	4	31	4.43
4	Ahmad Derobi	5	5	5	4	4	5	5	33	4.71
5	Ahmad Ilham	4	4	4	4	3	4	4	27	3.86
6	Ahmad Khairi	5	5	4	4	4	3	4	29	4.14
7	Ahmad Khairotun	5	4	4	3	4	3	4	27	3.86
8	Ahmad Sadik	5	5	5	5	5	4	3	32	4.57
9	Ainun Jariyah	5	4	4	3	3	5	4	28	4.00
10	Elsi Yohana	5	4	4	3	4	4	5	29	4.14
11	Febri Zunaldi	4	4	4	3	4	3	4	26	3.71
12	Firda Santik	5	4	3	4	3	4	4	27	3.86
13	Fitri Hayuni	5	4	4	4	3	4	5	29	4.14
14	Hidayat Nikmat	4	4	4	3	3	4	4	26	3.71
15	Hidayatul Fala	5	4	4	5	4	3	5	30	4.29
16	Ibnu Akil	5	5	5	4	5	5	5	34	4.86
17	Jadi Rianto	4	4	4	3	4	4	4	27	3.86
18	M. Gefri	4	4	4	4	3	3	3	25	3.57
19	M. Zaidi Hisya	5	5	4	4	5	4	4	31	4.43
20	Mas'ari As'ad	5	5	4	5	5	5	5	34	4.86
21	Muhammad Afandi	5	5	5	4	4	4	4	31	4.43
22	Nadiatul Fitri	4	5	4	4	4	4	5	30	4.29
23	Nahrul Hayat	5	5	5	5	4	4	3	31	4.43
24	Nurmaida S	5	5	4	4	3	4	4	29	4.14
25	Rio Febrinto	5	5	5	4	4	3	4	30	4.29
26	Rizki Kelana P	5	5	4	4	5	5	4	32	4.57
27	Silvi	4	4	3	3	3	4	3	24	3.43
28	Sriyanti	5	5	4	4	5	4	5	32	4.57
29	Zulhendra	4	4	4	4	3	4	4	27	3.86
	Jumlah	136	129	121	112	113	114	118		
	Rata-rata	4.69	4.45	4.2	3.86	3.9	3.93	4.07		

Sumber: Hasil olahan peneliti

3. Analisis Data

Data yang akan dianalisis adalah data dari hasil pengamatan penulis terhadap motivasi belajar siswa baik tanpa menggunakan metode games maupun dengan menggunakan metode games. Data ini kemudian dianalisis dengan menggunakan program SPSS versi 13,00 *for windows* dengan rumus statistic *chi kuadrat*.

Pada table 5.5 di bawah ini disajikan rekapitulasi nilai rata-rata motivasi belajar siswa perindikator selama proses pembelajaran baik tanpa menggunakan metode games dan dengan menggunakan metode games. Adapun nilainya adalah:

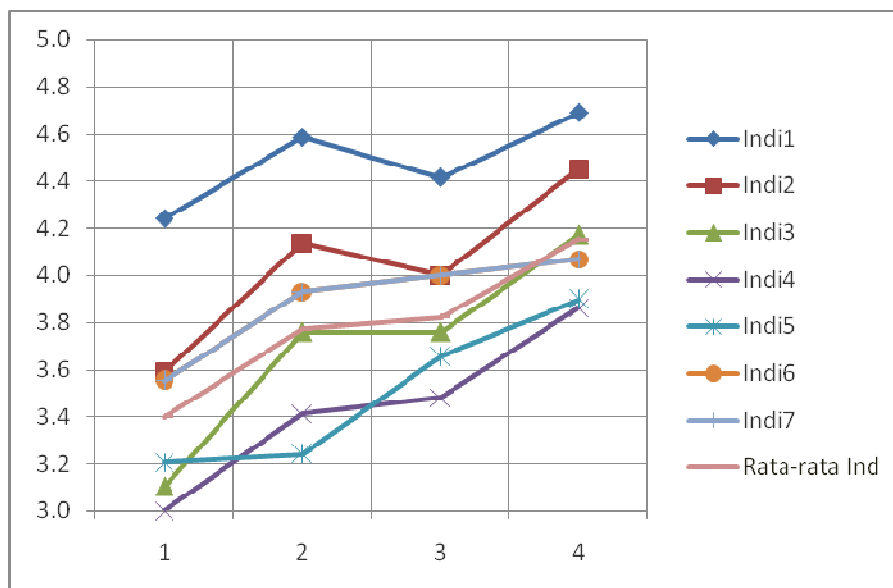
Tabel 5.5
Nilai Rata-rata Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Indikator Penilaian

Indikator Penilaian	Bobot rata-rata selama proses pembelajaran							
	Tanpa menggunakan metode games (pertemuan/siklus 1)		Menggunakan metode games					
			Pertemuan/siklus 2		Pertemuan/siklus 3		Pertemuan/siklus 4	
	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1. Mengikuti perintah yang diberikan guru	4.2	Tinggi	4.6	S.Tinggi	4.4	Tinggi	4.7	S.Tinggi
2. Terlibat dan aktif dalam kegiatan kelompok	3.6	Tinggi	4.1	Tinggi	4.0	Tinggi	4.4	Tinggi
3. Saling berkompetisi dalam menyelesaikan permainan	3.1	Sedang	3.8	Tinggi	3.8	Tinggi	4.2	Tinggi
4. Berani menyampaikan hasil diskusi	3.0	Sedang	3.4	Sedang	3.5	Tinggi	3.9	Tinggi
5. Tidak malu bertanya	3.2	Sedang	3.2	Sedang	3.7	Tinggi	3.9	Tinggi
6. Manpu menyimpulkan pelajaran	3.1	Sedang	3.3	Sedang	3.4	Sedang	3.9	Tinggi
7. Mengikuti pelajaran dari awal sampai akhir	3.6	Tinggi	3.9	Tinggi	4.0	Tinggi	4.1	Tinggi
Rata-rata	3.4	Sedang	3.8	Tinggi	3.8	Tinggi	4.2	Tinggi

Sumber: Hasil olahan peneliti

Perkembangan motivasi belajar siswa berdasarkan data rata-rata nilai indicator motivasi dapat pula dilihat dari grafik 5.1 di bawah ini:

Grafik 5.1
Perkembangan Nilai Rata-rata
Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Indikator Penilaian



Sumber: Hasil olahan peneliti

Berdasarkan table 5.5 dan grafik 5.1 terlihat bahwa nilai rata-rata indicator motivasi belajar siswa untuk proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan (games) terus mengalami peningkatan. Beranjak dari penilaian motivasi belajar siswa dari pelaksanaan belajar dengan menggunakan metode ceramah, dengan nilai 3,4 dan dengan menggunakan metode permainan (games) mendapatkan nilai secara berurutan 3,8 ; 3,8 dan 4,2. Nilai-nilai ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Penulis memberikan penilaian terhadap jumlah 4,2 adalah tinggi.

Dari rata-rata motivasi belajar siswa untuk semua indicator setiap siswa pada proses pembelajaran melalui metode games dan tanpa metode games dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 5.6
Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar Per Siswa

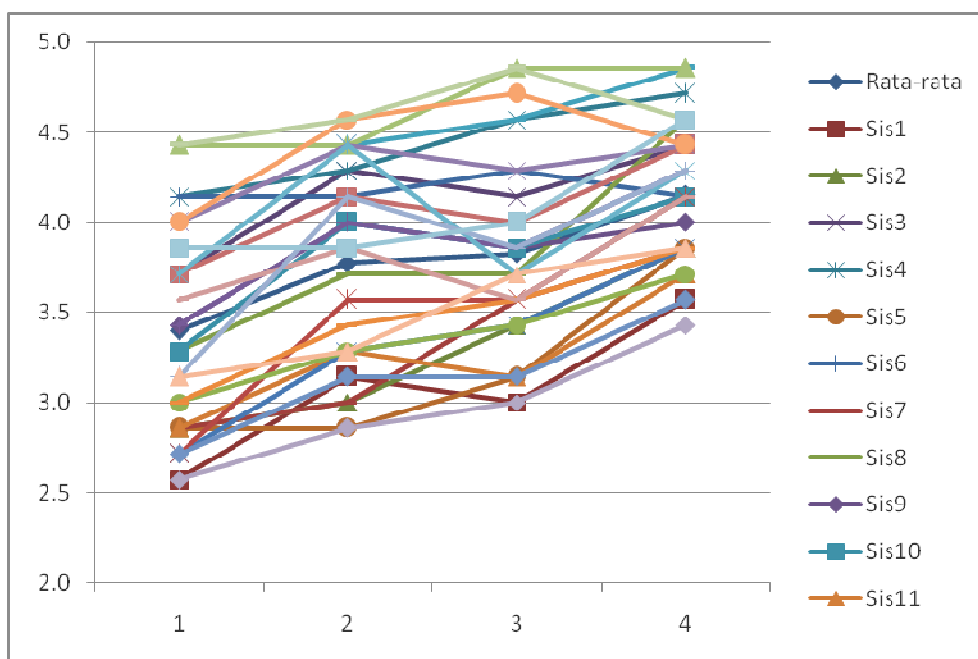
No	Nama siswa	Bobot rata-rata selama proses pembelajaran							
		Tanpa menggunakan metode games		Menggunakan metode games					
		(pertemuan 1)		pertemuan 2		pertemuan 3		pertemuan 4	
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1	Abdul Rahim	2.6	Sedang	3.1	Sedang	3.0	Sedang	3.6	Tinggi
2	Ade Andria	2.9	Sedang	3.0	Sedang	3.4	Sedang	3.9	Tinggi
3	Ahdani Syafar M	3.7	Tinggi	4.3	Tinggi	4.1	Tinggi	4.4	Tinggi
4	Ahmad Derobi	4.1	Tinggi	4.3	Tinggi	4.6	S.Tinggi	4.7	S.Tinggi
5	Ahmad Ilham	2.9	Sedang	2.9	Sedang	3.1	Sedang	3.9	Tinggi
6	Ahmad Khairi	4.1	Tinggi	4.1	Sedang	4.3	Tinggi	4.1	Tinggi
7	Ahmad Khairotun	2.9	Tinggi	3.0	Tinggi	3.6	Tinggi	3.9	Tinggi
8	Ahmad Sadik	3.3	Tinggi	3.7	Tinggi	3.7	Tinggi	4.6	S.Tinggi
9	Ainun Jariyah	3.4	Tinggi	4.0	Tinggi	3.9	Tinggi	4.0	Tinggi
10	Elsi Yohana	3.3	Tinggi	4.0	Tinggi	3.9	Tinggi	4.1	Tinggi
11	Febri Zunaldi	2.9	Sedang	3.3	Sedang	3.1	Sedang	3.7	Tinggi
12	Firda Santik	2.7	Sedang	3.3	Sedang	3.4	Sedang	3.9	Tinggi
13	Fitri Hayuni	2.7	Sedang	3.6	Tinggi	3.6	Tinggi	4.1	Tinggi
14	Hidayat Nikmat	3.0	Sedang	3.3	Sedang	3.4	Sedang	3.7	Tinggi
15	Hidayatul Fala	3.4	Sedang	4.0	Tinggi	3.9	Tinggi	4.3	Tinggi
16	Ibnu Akil	4.4	Tinggi	4.4	Tinggi	4.6	S.Tinggi	4.9	S.Tinggi
17	Jadi Rianto	3.0	Sedang	3.4	Sedang	3.6	Tinggi	3.9	Tinggi
18	M. Gefri	2.7	Sedang	3.1	Sedang	3.1	Sedang	3.6	Tinggi
19	M. Zaidi Hisya	3.7	Tinggi	4.1	Tinggi	4.0	Tinggi	4.4	Tinggi
20	Mas'ari As'ad	4.4	Tinggi	4.4	Tinggi	4.9	S.Tinggi	4.9	S.Tinggi
21	Muhammad Afandi	4.0	Tinggi	4.4	Tinggi	4.3	Tinggi	4.4	Tinggi
22	Nadiatul Fitri	3.7	Tinggi	4.4	Tinggi	3.7	Tinggi	4.3	Tinggi
23	Nahrul Hayat	4.0	Tinggi	4.6	S.Tinggi	4.7	S.Tinggi	4.4	Tinggi
24	Nurmaida S	3.6	Tinggi	3.9	Tinggi	3.6	Tinggi	4.1	Tinggi
25	Rio Febrinto	3.1	Sedang	4.1	Tinggi	3.9	Tinggi	4.3	Tinggi

26	Rizki Kelana P	4.4	Tinggi	4.6	S.Tinggi	4.9	S.Tinggi	4.6	S.Tinggi
27	Silvi	2.6	Sedang	2.9	Sedang	3.0	Sedang	3.4	Sedang
28	Sriyanti	3.9	Tinggi	3.9	Tinggi	4.0	Tinggi	4.6	S.Tinggi
29	Zulhendra	3.1	Sedang	3.3	Sedang	3.7	Tinggi	3.9	Tinggi
Rata-rata		3.4	Sedang	3.8	Tinggi	3.8	Tinggi	4.2	Tinggi

Sumber: Hasil olahan peneliti

Perkembangan motivasi belajar per siswa menurut indicator motivasi dapat pula dilihat dari grafik 5.2 di bawah ini:

Grafik 5.2
Perkembangan motivasi belajar persiswa



Sumber: Hasil olahan peneliti

Berdasarkan table dan grafik perkembangan motivasi belajar persiswa di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan (games) dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar para siswa. Hal ini dapat dilihat dari bobot hasil penilaian terhadap indicator motivasi belajar siswa yang menunjukkan tren kenaikan. Meskipun ada

beberapa siswa yang mengalami penurunan, namun pada pertemuan berikutnya mengalami peningkatan lagi.

Selain itu dari table juga terlihat bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan (games) jauh lebih tinggi dari motivasi belajar dengan menggunakan metode sebelum metode games. Ini menandakan bahwa metode games untuk anak Kelas IV SDN 002 Pantai Cermin jauh lebih bagus dibanding metode sebelum dilaksanakan metode games dalam hal peningkatan motivasi belajar siswa.

Pada table 5.7 berikut ini peneliti mengelompokkan rata-rata hasil penelitian kepada dua bagian yaitu: rata-rata sebelum dilaksanakan metode games dan setelah digunakan metode games. Adapun hasil keduanya adalah:

Table 5.7
Pengelompokan Rata-Rata Motivasi Belajar
Tanpa metode games dan setelah metode games

No	Nama siswa	Bobot rata-rata selama proses pembelajaran			
		Tanpa menggunakan metode games		Menggunakan metode games	
		Nilai	Ket	Nilai	Ket
1	Abdul Rahim	2.6	Sedang	3.2	Sedang
2	Ade Andria	2.9	Sedang	3.4	Sedang
3	Ahdani Syafar M	3.7	Tinggi	4.3	Tinggi
4	Ahmad Derobi	4.1	Tinggi	4.5	Tinggi
5	Ahmad Ilham	2.9	Sedang	3.3	Sedang
6	Ahmad Khairi	4.1	Tinggi	4.2	Tinggi
7	Ahmad Khairotun	2.9	Tinggi	3.5	Sedang
8	Ahmad Sadik	3.3	Tinggi	4.0	Tinggi
9	Ainun Jariyah	3.4	Tinggi	4.0	Tinggi
10	Elsi Yohana	3.3	Tinggi	4.0	Tinggi
11	Febri ZunalDI	2.9	Sedang	3.4	Sedang

12	Firda Santik	2.7	Sedang	3.5	Sedang
13	Fitri Hayuni	2.7	Sedang	3.8	Tinggi
14	Hidayat Nikmat	3.0	Sedang	3.5	Sedang
15	Hidayatul Fala	3.4	Sedang	4.0	Tinggi
16	Ibnu Akil	4.4	Tinggi	4.6	S.Tinggi
17	Jadi Rianto	3.0	Sedang	3.6	Tinggi
18	M. Gefri	2.7	Sedang	3.3	Sedang
19	M. Zaidi Hisya	3.7	Tinggi	4.2	Tinggi
20	Mas'ari As'ad	4.4	Tinggi	4.7	S.Tinggi
21	Muhammad Afandi	4.0	Tinggi	4.4	Tinggi
22	Nadiatul Fitri	3.7	Tinggi	4.1	Tinggi
23	Nahrul Hayat	4.0	Tinggi	4.6	S.Tinggi
24	Nurmaida S	3.6	Tinggi	3.9	Tinggi
25	Rio Febrinto	3.1	Sedang	4.1	Tinggi
26	Rizki Kelana P	4.4	Tinggi	4.7	S.Tinggi
27	Silvi	2.6	Sedang	3.1	Sedang
28	Sriyanti	3.9	Tinggi	4.1	Tinggi
29	Zulhendra	3.1	Sedang	3.6	Tinggi

Sumber: Hasil olahan peneliti

Dari table di atas terlihat bahwa nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode games terlihat berbeda. Nilai sesudah penggunaan metode games lebih tinggi ketimbang sebelum penggunaan metode games. Hal ini dapat dikatakan bahwa metode games berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya frekuensi perbandingan hasil pengamatan sebelum dan sesudah penggunaan metode games dapat dilihat dalam table berikut:

Table 5.8
Hasil Pengamatan Motivasi Belajar

Penegelompokan Metode	Hasil Obesrvasi Motivasi Belajar Siswa					Jumlah
	Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	
Tanpa penggunaan metode games	0	1	13	15	0	29
Penggunaan metode	0	0	8	17	4	29

games						
Jumlah	0	1	21	32	4	58

Sumber: Hasil olahan peneliti

Dan besaran antara frekuensi observasi dan frekuensi harapan dapat dilihat pada table yang ada di bawah ini:

Table 5.9
Hasil Pengamatan Motivasi Belajar
Berdasarkan frekuensi observasi dan frekuensi harapan

Pengelompokan Metode	Hasil Obesrvasi Motivasi Belajar Siswa									
	Sangat Rendah		Rendah		Sedang		Tinggi		Sangat Tinggi	
	fo	Fh	fo	fh	fo	fh	fo	fh	fo	fh
Tanpa penggunaan metode games	0	1	0	3	13	10	16	14	0	1
Penggunaan metode games	0	1	0	3	8	10	17	14	4	1
Jumlah	0	2	0	6	21	20	33	28	4	2

Ket :

fo = frekuensi observasi

fh = frekuensi harapan

Sumber: Hasil olahan peneliti

Dari table di atas dapat diturunkan perhitungan *chi kuadrat* seperti table di bawah ini:

Table 5.10
Perhitungan chi kuadrat

Meteode	fo	fh	fo-fh	$(fh-fo)^2$	$(fo-fh)^2/fh$
<u>Tanpa penggunaan metode games</u>					
Sangat Tinggi	0	1	-1	1	1
Tinggi	16	14	2	4	0.3
Sedang	13	10	3	9	0.9
Rendah	0	3	-3	9	3
Sangat Rendah	0	1	-1	1	1

<u>Penggunaan metode games</u>					
Sangat Tinggi	4	1	3	9	9
Tinggi	17	14	3	9	0.6
Sedang	8	10	-2	4	0.4
Rendah	0	3	-3	9	3
Sangat Rendah	0	1	-1	1	0
Jumlah	58	58	0		19.2

Sumber: Hasil olahan peneliti

Dari table di atas diperoleh nilai *chi kuadrat* (χ^2) sebesar 19,2.

Jika nilai $df = 4$ maka taraf signifikan 5 % = 9,49

Dan taraf signifikan 1% = 13,28

Dengan nilai *chi kuadrat* (χ^2) = 19,2 berarti lebih dari taraf signifikan 5% maupun 1%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode bermain (*games*) dapat diterima.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang telah disajikan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa melalui penggunaan metode games lebih tinggi dari nilai rata-rata motivasi belajar tanpa penggunaan metode games. Tingkat keaktifan siswa dan guru juga meningkat. Ini berarti bahwa penggunaan metode games dalam Mata Pelajaran Agama Islam untuk kelas IV SDN 002 Pantai Cermin Kecamatan Tapung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian dilakukan dalam bentuk 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama memakai metode pembelajaran yang biasa dilakukan sehari-hari di sekolah yaitu metode ceramah, pertemuan kedua dan ketiga menggunakan metode permainan ala permainan jigsaw serta pertemuan keempat menggunakan metode permainan ala menghadap raja.

Hasil pengamatan dari keempat pertemuan itu adalah nilai rata-rata menggunakan metode games (ala permainan jigsaw dan ala permainan menghadap raja) dalam pembelajaran membuktikan lebih tinggi dari tanpa menggunakan metode games (metode keseharian yang diterapkan guru). Ini menandakan bahwa metode games lebih cepat meningkatkan motivasi belajar siswa ketimbang menggunakan metode yang tidak menggunakan metode games.

Pembenaran kesimpulan ini diperkuat oleh hasil pembuktian dengan rumus *chi kuadrat* (χ^2). Adapun hasil uji *chi kuadrat* membuktikan bahwa nilai *chi kuadrat* (χ^2) = 19,2 ini berarti lebih tinggi dari taraf signifikan 5% (9,49) maupun 1% (13,28). Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode bermain (*games*) dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka penulis memberikan saran diantaranya:

1. Diharapkan guru secara berlahan-lahan mulai mencari alternatif system pengajaran dan metode permainan (games) dapat dijadikan alternative metode pengajaran. Hal ini dikarenakan metode games dapat mempertinggi motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran.
2. Guru dan siswa dapat menjalin kerjasama yang baik dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Pemerintah sebagai penyusun kurikulum pendidikan nasional diharapkan bisa mengkaji ulang system pembelajaran terutama mengenai metode pembelajaran yang akan dijalankan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1997
- Depdikbud. *Petunjuk Teknis Kegiatan Belajar Mengajar di TK*. Jakarta: Depdikbud, 1992/1993
- Fakih, Mansyur, dkk., *Pendidikan Populer Membangun Kesadara Kritis*. Jakarta: Read Book, 2001
- Freire, Paulo, *Pendidikan Kaum Tertindas (Edisi Indonesia)*. Jakarta: LP3ES, 1985
- Hartono, *Statistik*. Yogyakarta: LPFK2P, 2003
- , *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004
- Irsal, Muhammad, *40 Latihan Dan Training Games Islami; Belajar Islam Jadi Lebih Menyenangkan*. Jakarta: Elemen-T, 2006
- Jalaluddin, *Teologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000
- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003
- Nurchasanah, *Model Performansi Majalah Anak Untuk Meningkatkan Kreativitas Berbahasa Lisan Anak Usia Prasekolah*. Jurnal tahun 34, nomor 2, Agustus 2006, Universitas Negeri Malang.
- Poearwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1984
- Purwanto, Ngalih. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Karya, 1989
- Putra, Popi Adiyas, S.S.,M.Si., *Hubungan Spiritual, Motivasi dan Kepemimpinan Dengan Kinerja Pegawai Pada Bank Syari'ah*. Tesis Pascasarjana UI Jakarta, 2009
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press, 2006

- Silberman, Melvin L., *Active Learning; 101 cara belajar siswa aktif (edisi revisi)*. Bandung: 2006
- Soekamto, Tuti dan Udin Saripudin Winaputra. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbub, 1997
- Supriyadi, Saputro, *Dasar-Dasar Metodologi Pengajaran Umum*, IKIP Malang, 1993
- Sutikno, M. Sobry, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa*, <http://urlseek50.vmn.net>
- Usman, M. Basyiuddin, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002
- Winkel, W.S., *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia, 1993
- Zuhairini, *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional, 1977

DAFTAR TABEL DAN GRAFIK

Tabel :

Tabel 4.1 Keadaan Guru SDN 002 Pantai Cermin	30
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SDN 002 Pantai Cermin	31
Tabel 4.3 Keadaan Sarana Pasarana SDN 002 Pantai Cermin	31
Tabel 5.1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pertemuan 1	40
Tabel 5.2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pertemuan 2	41
Tabel 5.3 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pertemuan 3	42
Tabel 5.4 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pertemuan 4	43
Tabel 5.5 Nilai Rata-rata Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Indikator Penilaian	44
Tabel 5.6 Nilai Rata-Rata Motivasi Belajar Per Siswa	46
Tabel 5.7 Pengelompokan Rata-Rata Motivasi Belajar Tanpa metode games dan setelah metode games	48
Tabel 5.8 Hasil Pengamatan Motivasi Belajar	49
Tabel 5.9 Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Berdasarkan frekuensi observasi dan frekuensi harapan	50
Tabel 5.10 Perhitungan chi kuadrat	50

Grafik :

Grafik 5.1 Perkembangan Nilai Rata-rata Motivasi Belajar Siswa berdasarkan Indikator Penilaian	45
Grafik 5.2 Perkembangan motivasi belajar persiswa.....	47